



XBOX 360™

XBOX
LIVE™

FRONTLINES

FUEL OF WAR™



MANUALE DI ISTRUZIONI



AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

<i>Il mondo di Frontlines: Fuel of War</i>	2
<i>Controlli</i>	4
<i>Menu principale</i>	7
<i>Menu di pausa</i>	8
<i>Per giocare</i>	9
<i>Obiettivi</i>	9
<i>Schermata di gioco</i>	10
<i>Schermata di impostazione</i>	11
<i>Minimappa</i>	12
<i>Armamenti</i>	12
<i>Ruoli</i>	14
<i>Supporto da terra</i>	14
<i>Tecnico IEM</i>	14
<i>Tecnico drone</i>	15
<i>Supporto aereo</i>	15
<i>Collegati a Xbox LIVE</i>	16
<i>Multigiocatore</i>	17
<i>Squadre</i>	18
<i>VOIP</i>	20
<i>Accordo di licenza</i>	21
<i>Garanzia limitata</i>	22
<i>Servizio di assistenza tecnica</i>	25

Una storia di potere

Wayne Andrews, AP News - Inviato il 29 feb 2024

IL MONDO DI FRONTLINES: FUEL OF WAR

Petrolio. Praticamente ogni aspetto della civiltà moderna dipende da esso. Ma cosa accadrebbe se il petrolio dovesse esaurirsi?

È esattamente quanto avvenuto nel 2024. Non si trattò di un evento improvviso, naturalmente. Fu invece un processo piuttosto lento, iniziato nell'estate del 2008. In quell'anno la domanda internazionale di petrolio superò la quantità di barili che i produttori erano in grado di estrarre, per quella che fu definita "la crisi dell'oro nero".

In prospettiva, non è difficile immaginare quello che accadde in seguito. Il prezzo del petrolio passò da circa 70 dollari a oltre 100 dollari al barile. Ma a parte un'impennata del costo della benzina e poco altro, nessuno sembrò rendersi conto della reale situazione. Era opinione diffusa che i prezzi sarebbero nuovamente scesi. Al contrario, il prezzo del petrolio iniziò un'inarrestabile ascesa, fino a quando le economie globali non cominciarono a risentire fortemente del problema, imponendo un intervento dei governi nazionali.

Gli anni successivi furono un periodo di forte recessione. I prezzi continuarono a salire, gli stipendi a scendere, mentre la gente, stringendo la cintura, attendeva un ritorno alla normalità. Ma così non fu. Dalla recessione si passò alla depressione, con un incremento della disoccupazione e il fallimento di numerose realtà finanziarie. Gli scambi internazionali iniziarono a ridursi. Nel 2012, buona parte dei paesi industrializzati si ritrovò con bilanci di ordine fallimentare. Le automobili divennero un lusso, così come i voli aerei. Le popolazioni iniziarono a rivolgersi a fonti di energia alternativa, come l'energia solare o eolica, costruendo in casa apparecchiatura per la produzione energetica.

Nel terzo mondo, la depressione economica e il mutamento del clima globale produssero eventi ancora più disastrosi. Dai paesi più poveri, enormi masse di rifugiati, in fuga dalle carestie e dalle epidemie, si spostarono lungo i continenti provocando caos e conflitti. Interi paesi collassarono su loro stesse. Il mondo assistette impotente alla morte di decine di milioni di persone.

Nel secondo decennio del secolo, la crisi del petrolio condusse a disordini politici in diverse parti del mondo. La zona del Medio Oriente, la cui economia era basata sulle riserve petrolifere, fu tra le più colpite. Le divisioni religiose, culturali e politiche condussero a drammatici eventi di violenza e distruzione. Il culmine fu raggiunto nel 2014, quando le forze occidentali utilizzarono armi nucleari per difendere i propri giacimenti da un esercito rivoluzionario, causando uno sterminio di massa e trasformando numerose zone di estrazione in desolate lande radioattive. Molti governi vennero successivamente deposti, con la conseguente insorgenza di stati di anarchia. Le epurazioni etniche e religiose che seguirono ridussero buona parte del pianeta a una società pretecnologica a base tribale.

Nei paesi industrializzati, la situazione precipitò. La gente poteva vivere razionando la corrente elettrica, ma non era pronta alle rivolte per il cibo o alle epidemie. Gli ospedali si riempirono velocemente. Tra le strade si iniziò a morire di inedia. Questa profonda depressione divenne nota come "i nuovi anni '30". Un evento dalle proporzioni assai più massicce rispetto al collasso di un secolo prima.

Alla disperata ricerca di fonti energetiche, le superpotenze, Stati Uniti, Europa, Russia e Cina, si ritrovarono a contendersi le ultime riserve di petrolio. Tra queste, la più importante si rivelò essere la zona del Mar Caspio, in Asia centrale. Il petrolio rimasto non era sufficiente per tutti, e al contempo nessuno era in grado di estrarlo con le sole risorse a propria disposizione. Fu così che si formarono due blocchi: la Coalizione Occidentale, comprendente gli Stati Uniti e l'Europa, e l'Alleanza della Stella Rossa, evoluzione della Shanghai Cooperation Organization, formata da Russia e Cina. Ciascuno dei due blocchi sviluppò sistemi missilistici satellitari per prevenire l'uso di armi nucleari sulla lunga distanza da parte del nemico. Per questo, il conflitto tornò giocoforza a svolgersi tra eserciti convenzionali. Entrambi gli schieramenti rinforzarono il proprio apparato bellico, richiamando alle armi gli uomini arruolabili e progettando veicoli alimentati con carburante sintetico. La regione divenne ciò che è oggi: una polveriera con i due blocchi asserragliati a difendere le proprie riserve. Ma tutti sanno che è solo una questione di tempo prima che qualcuno esploda il primo colpo.

La domanda "cosa accadrebbe se il petrolio dovesse esaurirsi?" ha avuto risposta. Gli uomini combatteranno fino a quando non rimarranno solo in pochi.

CONTROLLI



SISTEMA DI GIOCO E COMUNICAZIONI

AZIONE	COMANDO
Visualizza classifica	BACK
Accedi al menu di pausa	START
Zoom mappa/Minimappa	↓
Visualizza mappa a schermo intero	→
Menu Opzioni squadra	↑









CONTROLLI FANTERIA

AZIONE	COMANDO
Movimento personaggio	
Visuale/Mira	
Sprint	
Salto	
Paracadute (in aria)	
Cambia posizione (accovacciata/prona/in piedi)	
Interazione	
Fuoco primario	
Fuoco secondario/Granata	
Zoom	
Cambio arma	
Ricarica/Raccolta drone o oggetto	
Attacco in mischia	

CONTROLLI VEICOLO DI TERRA

AZIONE	COMANDO
Avanti/Indietro	
Mira torretta	
Energia	
Entra/esci dal veicolo	
Visuale prima/terza persona	
Cambia posizione a bordo	
Fuoco primario	
Fuoco secondario	
Condivisione bersagli/Freno a mano	
Zoom	
Lancia razzi	

CONTROLLI ELICOTTERO

AZIONE	COMANDO
Propulsione/Imbardata	
Inclinazione	
Incremento altitudine	
Visuale prima/terza persona	
Entra/esci dal veicolo	
Cambia posizione a bordo	
Fuoco primario	
Fuoco secondario	
Riduzione altitudine	
Zoom/Modalità stealth	
Lancia razzi	

CONTROLLI CACCIA

AZIONE	COMANDO
Propulsione/Timone	
Inclinazione	
Postbruciatore	
Visuale prima/terza persona	
Entra/esci dal veicolo	
Fuoco primario	
Fuoco secondario	
Bombe	
Zoom	
Lancia razzi	

MENU PRINCIPALE



Il menu principale offre cinque differenti opzioni: Giocatore singolo, Xbox LIVE®, Collegamento di sistema, Opzioni, Extra. Usa la levetta sinistra o il tasto D per evidenziare una voce, quindi premi il pulsante **A** per confermare. Premi il pulsante **B** per tornare al menu principale o alla schermata di opzioni precedente.

Giocatore singolo

Arruolati per affrontare una Campagna con la Coalizione Occidentale.

Xbox LIVE

Sfida altri giocatori online.

Collegamento di sistema

Crea o partecipa a una partita in rete locale.





Opzioni

Modifica le impostazioni di gioco.

Extras

Accedi alla Guida sul campo, ai Codici cheat e ai Riconoscimenti.

MENU DI PAUSA

Premi  durante il gioco per accedere al menu di pausa. Usa la levetta sinistra o il  per evidenziare un'opzione, quindi premi il pulsante  per confermare. Premi il pulsante  per tornare al gioco o alla schermata di opzioni precedente. Sulla destra del menu sono elencati gli obiettivi attuali.

Riprendi partita

Ritorna in azione.

Rigenera

Rinuncia alla vita attuale e schierati di nuovo sulla linea del fronte.

Riavvia livello

Riavvia la missione in corso con tutti i dispiegamenti.

Controlli

Modifica le impostazioni dei controlli.

Preferenze HUD

Modifica le impostazioni del display.

Gioco

Modifica difficoltà, movimento rapido e suggerimenti di gioco.

Audio

Modifica le impostazioni audio.

Video

Modifica le impostazioni video.

Esci

Esci dalla partita in corso.

PER GIOCARRE

Obiettivi

Base

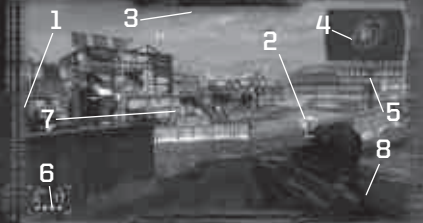
In modalità in singolo o Multigiocatore, gli obiettivi sono posizionati sulla linea del fronte attiva. Quest'ultima divide il territorio della tua coalizione dal territorio ostile. La tua missione consiste nel completare gli obiettivi per far avanzare il fronte e respingere il nemico verso l'obiettivo finale. Completata una serie di obiettivi, accederai alla serie successiva. In modalità in singolo, il gioco salva automaticamente la partita al completamento di ogni serie di obiettivi.

Porta a termine l'obiettivo finale per completare la missione o vincere il turno. Puoi affrontare gli obiettivi in qualsiasi ordine.

Frontlines: Fuel of War incoraggia il giocatore a sviluppare strategie personali per raggiungere la vittoria. Esplora il territorio ed esegui le operazioni nell'ordine e nel modo che preferisci!

Gli obiettivi sono indicati nella schermata di gioco da icone gialle. Se il personaggio è rivolto in direzione di un'icona potrai vedere la distanza dell'obiettivo. In caso contrario, una freccia nella zona periferica dell'HUD indicherà la sua posizione. Piazza il mirino su un obiettivo per conoscere l'azione necessaria per completarlo. Gli obiettivi sono mostrati anche sulla mappa principale e sulla minimappa, per fornire un riferimento dall'alto della loro posizione. I punti di controllo indicati in blu sono già stati completati, mentre quelli in giallo devono essere ancora portati a termine. In modalità Multigiocatore, gli obiettivi controllati dal nemico sono contrassegnati sempre in rosso, mentre quelli della propria coalizione sempre in blu. Questo sistema non varia a seconda che il giocatore sia arruolato nella Coalizione Occidentale o nell'Alleanza della Stella Rossa.

Schermata di gioco



La schermata di gioco offre indicazioni che variano in accordo al contesto dell'azione sullo schermo:



1. Obiettivo: all'aggiunta di un nuovo obiettivo, sullo schermo compare un comando, che si sposta nell'angolo superiore sinistro dell'HUD per poi scomparire dopo pochi secondi, sostituito da un'icona obiettivo gialla.



2. Reticolo arma: il reticolo dell'arma al centro dello schermo cambia forma e dimensione in base all'arma o al veicolo utilizzati. Nel caso di determinate armi, il reticolo si ingrandisce o rimpicciolisce quando ti muovi o stai mirando, per mostrare le variazioni di precisione. Maggiori sono le dimensioni, meno precisa è l'arma. Per migliorare la precisione, assumi una posizione accovacciata o prona.



3. Rinforzi multigiocatore: nella parte superiore dello schermo è indicato il numero di rinforzi in modalità Multigiocatore, ovvero dei dispiegamenti ancora a disposizione della tua squadra. Il numero si riduce ogni qualvolta un membro della tua squadra muore e viene nuovamente schierato, ma varia anche in base allo stato di completamento degli obiettivi.



4. Minimappa: nell'angolo superiore destro dell'HUD è visualizzata una minimappa che mostra la tua posizione e quella degli obiettivi attuali.



5. Indicatore di avanzamento: sotto la minimappa è visualizzato un indicatore che si riempie per mostrare la percentuale di completamento di azioni come la cattura di checkpoint o la difesa di un'area. L'azione in corso può essere mostrata anche in forma di testo sotto l'indicatore.


6. Munizioni/Posizione: nell'angolo inferiore sinistro dell'HUD, all'interno di un box, sono indicate le munizioni rimaste nell'arma equipaggiata, il numero di granate a disposizione e la posizione del corpo.

7. Indicatore di danno: quando il giocatore subisce danni da arma da fuoco o da esplosione, nella zona periferica del reticolo di mira compare un indicatore rosso, a segnalare la direzione del pericolo. Se ti trovi in punto di morte, l'intero perimetro dello schermo si colorerà di rosso. Il gioco non prevede un indicatore di energia, ma mettendoti al riparo e non subendo danni per alcuni secondi il tuo livello energetico verrà completamente ripristinato.

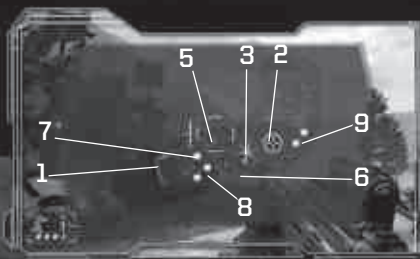
8. Ruolo ed equipaggiamento (solo Multigiocatore): nell'angolo inferiore destro dell'HUD, all'interno di un box, sono indicati il ruolo scelto e l'equipaggiamento a disposizione, con i rispettivi misuratori di ricarica.

Schermata di impostazione



La schermata di impostazione del giocatore viene visualizzata all'accesso a una partita (solo in modalità Multigiocatore) e ogni qualvolta il giocatore muore. Questa schermata, che contiene una mappa del campo di battaglia, ti permette di selezionare gli armamenti e il punto di rigenerazione. Nelle partite in modalità Multigiocatore, è possibile anche selezionare la propria specializzazione e la squadra a cui unirsi. Usa la levetta sinistra per scorrere gli armamenti a disposizione, quindi premi verso destra per scegliere un ruolo. Premi nuovamente verso destra per accedere alla mappa, sulla quale selezionare il punto di dispiegamento. I punti di rigenerazione disponibili sono indicati da cerchi blu, mentre quello attuale è evidenziato in giallo. Premi su o giù sulla levetta sinistra per scegliere un punto, quindi premi  per scendere in campo. Nelle partite in modalità Multigiocatore, una colonna aggiuntiva ti permetterà di selezionare un nuovo ruolo al momento della rigenerazione. Inoltre, i punti controllati dal nemico saranno contrassegnati da un cerchio rosso.

Minimappa



Posizionata nell'angolo superiore destro dell'HUD, la minimappa può essere ingrandita a tutto schermo premendo **+** verso destra.

Gli alleati e gli obiettivi di squadra sono indicati in blu, i compagni di squadra in verde, i nemici e le postazioni ostili in rosso, mentre gli obiettivi neutrali in grigio.

	1. La tua posizione
	2. Ordine del leader
	3. Veicolo/Velivolo/Drone
blu	4. Obiettivo controllato dalla propria squadra
gialla	5. Obiettivo controllato dal nemico
bianca	6. Obiettivo neutrale
blu	7. Alleato
verde	8. Compagno di squadra
rossa	9. Unità ostile

ARMAMENTI

Frontlines: Fuel of War offre sei differenti set di armamenti per la Coalizione Occidentale e per l'Alleanza della Stella Rossa tra cui scegliere. Alcuni armamenti sono più efficaci di altri in specifiche situazioni. Per questo conoscere i punti di forza e di debolezza di ciascuno è essenziale.

NOTA: LA RICARICA MANUALE DELLE ARMI COMPORTA LA PERDITA DI TUTTE LE MUNIZIONI RIMASTE NEL CARICATORE SOSTITUITO.

Assalto

Armamento standard per soldati impegnati al centro della battaglia. Eccellente nel combattimento a medio raggio, il soldato d'assalto è sempre il primo ad arrivare sul campo e l'ultimo ad abbandonarlo.

- Fucile da assalto: è equipaggiato con un lanciagranate, con possibilità di detonazione all'impatto e in aria
- Pistola
- Granate a mano

Assalto pesante

Quando è necessaria potenza di fuoco supplementare, il fucile da assalto pesante, a costo di una minore mobilità e di una precisione inferiore, garantisce un maggiore volume di fuoco. I soldati da assalto pesante possono creare uno sbarramento di fuoco contro il nemico. In posizione accovacciata o prona, in particolare, possono fornire un forte supporto ai propri compagni di squadra in azione.

- Fucile da assalto pesante
- Pistola
- Granate a mano

Cecchino

Silenzioso ma letale, il cecchino può colpire obiettivi di fanteria dalla lunghissima distanza con una precisione millimetrica. I cecchini esperti non stazionano mai in una posizione troppo a lungo, per evitare di essere scoperti.

- Fucile di precisione
- Pistola
- Granate a mano

Antiveicolo

Principale minaccia per gli equipaggi dei veicoli corazzati, il soldato antiveicolo può posizionare mine terrestri o colpire con il suo lanciarazzi. Per assicurare la massima efficienza, può agganciare il bersaglio e puntare in un'altra direzione per indirizzare la traiettoria del suo razzo. Questa soluzione permette di fare fuoco da dietro una copertura.

- Lanciarazzi
- Pistola
- Mine terrestri

Operazioni speciali

La mitraglietta silenziata con mirino permette a questo soldato di essere efficace sia a corto che a medio raggio. Le sue cariche di C4 possono essere utilizzate per allestire trappole mortali per il nemico.

- Mitraglietta
- Pistola
- C4

Combattimento ravvicinato

Specialista nel combattimento a corto raggio, questo soldato è il più efficiente nelle operazioni di assalto di aree di ridotte dimensioni. Tuttavia è estremamente vulnerabile al fuoco da medio e lungo raggio.

- Fucile da caccia
- Pistola
- Granate a mano

RUOLI

Oltre a scegliere un armamento, è possibile specializzarsi in quattro differenti ruoli. A ogni rigenerazione, il giocatore può selezionare una differente combinazione di armamento e ruolo, quindi non esitare a sperimentare. La conquista di checkpoint, l'uccisione dei nemici e l'uso dell'equipaggiamento specifico di un ruolo permette di riempire un indicatore nell'angolo inferiore destro dello schermo, per ottenere nuovo equipaggiamento al raggiungimento di un determinato livello di esperienza. Ogni ruolo prevede tre gradi, ciascuno caratterizzato da nuove armi o gadget. Dopo l'uso di ogni grado, l'indicatore si riduce (parzialmente o completamente), rendendo necessaria un'ulteriore ricarica per un successivo utilizzo. Al termine di un turno, tutti gli indicatori vengono azzerati. Quella che segue è una lista dei ruoli e dell'equipaggiamento della Coalizione Occidentale e dell'Alleanza della Stella Rossa. Le opzioni, pur differenti, si equivalgono.

Supporto da terra

Livello 1: Riparazione attiva/passiva - I tecnici di supporto di terra di basso livello possono riparare manualmente qualsiasi veicolo danneggiato con questo pratico saldatore. Il tecnico ripara automaticamente i veicoli occupati, fornendo un supporto significativo.

Livello 2: Lanciagranate M317/Mitragliatore GSh663 - I tecnici di supporto di terra di medio livello possono allestire una postazione lanciagranate a fuoco rapido praticamente ovunque. L'arma, collocata su postazione mobile, permette di sterminare la fanteria nemica e di danneggiare i veicoli corazzati leggeri. Le unità della Stella Rossa dispongono di un letale mitragliatore dotato di un elevatissimo volume di fuoco.

Livello 3: Rail Gun Ema11/Postazione Sentry Gun RK1 - I tecnici di supporto di terra di alto livello dispongono di un'arma devastante denominata EMA11. Utilizzando l'accelerazione elettromagnetica, questo dispositivo esplode proiettili ad altissima velocità in grado di distruggere i veicoli corazzati. L'arma dispone di un rateo di fuoco ridotto, ma può eliminare obiettivi a lungo raggio. Le unità d'élite della Stella Rossa possono contare su una potente postazione automatica in grado di attaccare fanteria e veicoli corazzati.

Tecnico IEM

Livello 1: Tracciamento e disturbo - I tecnici IEM di basso livello dispongono di un dispositivo costantemente equipaggiato che li nasconde al radar nemico, permettendo loro di muoversi senza essere rilevati dai droni. Possono inoltre rilevare la posizione dei droni nemici, degli operatori drone e dei dispositivi EMP.

Livello 2: Lanciarazzi elettromagnetico - I tecnici IEM di medio livello dispongono di uno speciale lanciarazzi che esplode proiettili IEM non guidati in grado di disattivare la maggior parte dei veicoli civili e militari nel raggio d'azione. Durante il volo, questi proiettili rilevano la presenza di veicoli ed esplodono in prossimità per danneggiarne i circuiti.

Livello 3: Generatore IEM - I tecnici IEM di alto livello dispongono di un generatore IEM che invia un impulso in grado di disattivare veicoli e droni presenti nel raggio d'azione, oltre a prevenire il puntamento per un attacco aereo su un'area leggermente maggiore. Questi generatori devono essere completamente distrutti per fermare i loro effetti.

Tecnico Drone

Livello 1: Hunter MQ38/Occhio di tigre TE1 - I tecnici drone di basso livello della Coalizione possono inviare un drone volante per raccogliere informazioni e rilevare il nemico. Il suo sistema di puntamento avanzato può riconoscere gli obiettivi nemici e comunicarne la posizione alla tua squadra. Se necessario, il drone può essere fatto esplodere a distanza per eliminare unità di fanteria o altri piccoli obiettivi. Le unità della Stella Rossa possono contare su una variante in forma di elicottero con le stesse funzionalità di rilevamento e detonazione, che produce però un rumore più facilmente percepibile.

Livello 2: Drone da assalto AQ431/Assalto di tigre TR1 - I tecnici drone di medio livello della Coalizione possono attivare questo soldato robotico di terra equipaggiato con un potente mitragliatore da 7.62mm. Il suo telaio rinforzato gli garantisce stabilità e precisione, rendendo l'AQ431 eccellente per il fuoco di soppressione e il fuoco di copertura contro unità di fanteria e veicoli corazzati leggeri. I tecnici drone della Stella Rossa possono contare su un'unità di terra a quattro ruote imbottita di C4 e progettata per raggiungere i veicoli nemici e detonare.

Livello 3: Drone mortaio AQ432/Artiglio di tigre TC1 - I tecnici drone di alto livello della Coalizione dispongono di un mortaio di terra dotato di una potenza di fuoco devastante. Il drone conta su un telaio rinforzato e su quattro bocche di fuoco di grandi dimensioni per scaricare veloci attacchi di mortaio, generalmente letali per fanteria e veicoli nemici. I tecnici drone della Stella Rossa dispongono di una versione a due propulsori del drone elicottero del livello 1, equipaggiato con sei piccoli lanciarazzi aggiuntivi. Questo drone è letale contro la fanteria e i veicoli corazzati leggeri, a prescindere dalla loro copertura.

Supporto aereo

Livello 1: Attacco aereo di precisione UCAV - Gli specialisti del supporto aereo di basso livello possono utilizzare un dispositivo laser di puntamento per fornire le coordinate agli attacchi aerei con guida GPS. Efficaci contro singoli veicoli, armi sentinella e fanteria, questi attacchi aerei possono distruggere un obiettivo con estrema precisione.

Livello 2: Attacco aereo con bomba a grappolo/a tappeto - Gli specialisti del supporto aereo di medio livello della Coalizione possono contrassegnare gli obiettivi per un devastante attacco aereo con bombe a grappolo. Progettate per aprirsi a una determinata altitudine, le bombe rilasciano numerosi altri pacchetti esplosivi che detonano su un'area più ampia. Veicoli e fanteria hanno scarse speranze contro questo attacco. Questo vale anche per il bombardamento a tappeto degli specialisti della Stella Rossa. Invece di un sistema con dispersione radiale, questo attacco copre a tappeto un'area rettangolare, risultando ugualmente letale.

Livello 3: Attacco aereo VC24 Gryphon/FAE - Gli specialisti del supporto aereo di alto livello della Coalizione possono contare sul primo convertiplano ideato, equipaggiato con una mitragliatrice da 20mm e un cannone d'artiglieria da 105mm. Durante l'attacco, il giocatore controlla l'elicottero, guidandolo verso l'obiettivo e puntando gli obiettivi da terra. Gli specialisti della Stella Rossa dispongono invece di una bomba aria-carburante (FAE), l'arma esplosiva non nucleare più potente attualmente esistente.

XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox LIVE! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox LIVE e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto.

Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

Nota: alcune caratteristiche del gioco online possono essere modificate, aggiunte o rimosse in qualsiasi momento attraverso l'installazione di aggiornamenti.

MULTIGIOCATORE



Partita veloce

La Partita veloce ti permette di impostare alcune opzioni generali (partita classificata, partita del giocatore, modalità di gioco, ecc.), per ricercare e partecipare alla partita più adatta a te.

Partita personalizzata

La Partita personalizzata ti permette di ricercare partite che rispondano a tutti i criteri impostati. Effettuata la ricerca, è possibile scorrere i risultati e scegliere la partita alla quale partecipare.

Crea partita

Crea una partita su Xbox LIVE selezionando questa opzione e modificando le impostazioni. Consulta il testo su schermo per ulteriori informazioni. Terminato il processo di impostazione, la tua partita diventerà visibile agli altri giocatori, che potranno accedervi attraverso la ricerca della partita personalizzata o quella della partita veloce.

Creazione di una partita con collegamento di sistema

Il collegamento di sistema permette di giocare in una rete locale.

Allestisci la rete selezionando l'opzione "Crea partita" nel menu del collegamento di sistema. Consulta il testo su schermo per ulteriori informazioni sulle impostazioni. Terminato il processo, la tua partita diventerà visibile agli altri giocatori, che potranno accedervi attraverso la schermata del collegamento di sistema.

Partecipare a una partita con collegamento di sistema

Seleziona l'opzione per partecipare a una partita nel menu del collegamento di sistema per accedere all'elenco delle partite disponibili.

Modalità Multigiocatore

Frontlines

In Frontlines il tuo obiettivo è avanzare in territorio nemico fino a conquistare con la tua squadra tutti gli obiettivi sulla mappa. All'inizio della partita, al centro del campo di battaglia viene tracciata una linea del fronte. Quando una squadra conquista tutti gli obiettivi di una serie, questa linea viene spostata in avanti, verso la base nemica. È possibile conquistare solo gli obiettivi relativi al fronte attuale, non quelli collocati in territorio nemico. I rinforzi nemici possono essere ridotti eliminando le unità nemiche e facendo avanzare il fronte in territorio ostile. La vittoria va alla squadra che riesce a ridurre a zero i rinforzi nemici o a catturare tutti i checkpoint sulla mappa.

Squadre

Una squadra può essere formata da fino a quattro giocatori. Per conquistare gli obiettivi comuni è fondamentale il lavoro di squadra. Appartenere a una squadra comporta molti benefici.

- Le squadre contano su un proprio canale VoIP privato.
- La posizione dei compagni di squadra è sempre indicata sulla mappa.
- Il leader della squadra può impartire comandi ed evidenziare obiettivi ad uso dei suoi compagni di squadra.

**NOTA: FINCHÉ IL LEADER È VIVO, PUÒ ESSERE IMPIEGATO
COME PUNTO DI RIGENERAZIONE MOBILE.**

Creazione di una squadra



Per creare una squadra, premi su sul tasto D per accedere all'interfaccia della squadra e seleziona Gestione squadra. Verrà visualizzato un elenco di giocatori disponibili a entrare nella tua squadra. Seleziona i giocatori preferiti, contrassegnandoli nell'elenco, per invitarli a unirsi. Premi il tasto di conferma e, nel momento in cui il primo giocatore accetterà l'invito, la squadra verrà automaticamente creata.

NOTA: SE ABBANDONI UNA SQUADRA DA TE CREATA, QUESTA VERRÀ IMMEDIATAMENTE SCIOLTA.

Unirsi a una squadra

Esistono due modi per unirsi a una squadra esistente:

1. Un leader può invitarti a unirti alla sua squadra. In questo caso verrà visualizzata la richiesta di accettare o declinare l'invito, oppure di ignorare qualsiasi futura richiesta da parte di quel giocatore.
2. Seleziona l'opzione per accedere a una squadra nell'interfaccia relativa per visualizzare un elenco di squadre con posti disponibili. Seleziona il nome di un leader e premi il tasto di conferma per chiedergli di poter entrare nella sua squadra. La risposta del leader ti verrà comunicata non appena fornita. In caso di esito positivo, accederai automaticamente alla sua squadra.

NOTA: I LEADER DI SQUADRA NON POSSONO UNIRSI A UN'ALTRA SQUADRA PRIMA DI AVER SCIOLTO LA PROPRIA.

Comandi di squadra

I leader di squadra possono impartire alcuni comandi ai compagni attraverso l'interfaccia di squadra. Questi comandi sono: Attacco, Difendi, Sposta.

Il sistema applicherà in questo caso degli indicatori sull'HUD e sulla minimappa di tutti i membri, in base alla posizione del reticolo di mira del leader al momento dell'impartizione dell'ordine. Per il leader è sufficiente puntare su un'area e selezionare l'ordine. Se il reticolo è puntato su un'unità, l'indicatore seguirà quest'ultima. Questo sistema permette di allertare i compagni in caso di nemici in avvicinamento, rendendo impossibile per questi ultimi nascondersi.

NOTA: SOLO I LEADER DI SQUADRA POSSONO IMPARTIRE ORDINI.

VoIP

La comunicazione tra compagni di squadra è la chiave del successo in battaglia. **Frontlines: Fuel of War** incorpora un sistema di comunicazione vocale VoIP che permette a tutti i membri di una squadra di dialogare attraverso Xbox LIVE. Questa funzione approfondisce il livello strategico del gioco e impone di coordinare le proprie azioni, annullando al contempo qualsiasi motivo di confusione nella chat vocale.

LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PROGRAMMA È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PROGRAMMA' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON THQ INTERNATIONAL LTD., INC. ('THQ INTERNATIONAL LTD.').

LICENZA D'USO LIMITATA. THQ International Ltd. vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare una copia di questo prodotto soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di THQ International Ltd., Inc. Questo programma vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso. POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo programma, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali e la documentazione allegata nel programma) sono di proprietà di THQ International Ltd. o dei suoi licenziatari. Questo programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo programma contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo. È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. THQ International Ltd. può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del programma, in assenza di un preventivo consenso scritto di THQ International Ltd..
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o riesportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

LIMITAZIONI AI DANNI

In nessun caso THQ International Ltd. sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del programma, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se THQ International Ltd. fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificchino. La responsabilità di THQ International Ltd. non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo programma. Alcune/i nazioni/ paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

TERMINE. Senza alcun obbligo da parte di THQ International Ltd. questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del programma in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che THQ International Ltd. sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che THQ International Ltd. potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi THQ International Ltd. potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere THQ International Ltd., i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del programma secondo i termini di questa licenza.

ALTRE CONSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California. Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare THQ International Ltd. al Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH, UK all'attenzione del Dipartimento Commerciale e Legale.

BINK
VIDEO

NOTE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. On the left side, there is a dark vertical strip, possibly representing a binding or a shadow from the scanner. The paper appears to be part of a notebook or a binder.

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline

1902 222 448

Call costs \$2.48 (incl GST) per minute

Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511

(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511

(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **technische** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,

Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,

Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,

Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a

14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:

Registra tu juego en www.thq-games.es para

acceder a los trucos, al material exclusivo de los

juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico

online.

FRANCE

Trucs et astuces : 08 92 68 24 27 (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro

Servizio Assistenza Tecnica:

E-mail: assistenza@thq.com

Telefonando a: 02 89418552

Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047

(nationale/internationale telefoontarieven

zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)

za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,

Liga: 256 836 273

(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h

Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h

Todos os dias úteis. Número Único Nacional:

€ 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047

(national/international call rates apply)

(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,

Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:

Register your game at www.thq-games.com

for FAQs and full online support



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i loghi Xbox sono marchi del gruppo Microsoft.